

GAME BOY ADVANCE



AGB-BTWE-USA



**INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS**

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION - READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

 WARNING - Seizures

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions
Altered vision

Eye or muscle twitching
Involuntary movements

Loss of awareness
Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.



THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772, OR VISIT WWW.ESRB.ORG.



THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY. LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE GAME LINK® CABLE.



THIS GAME IS COMPATIBLE WITH THE NINTENDO GAMECUBE VIDEO GAME SYSTEM.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

**THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE
GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.**

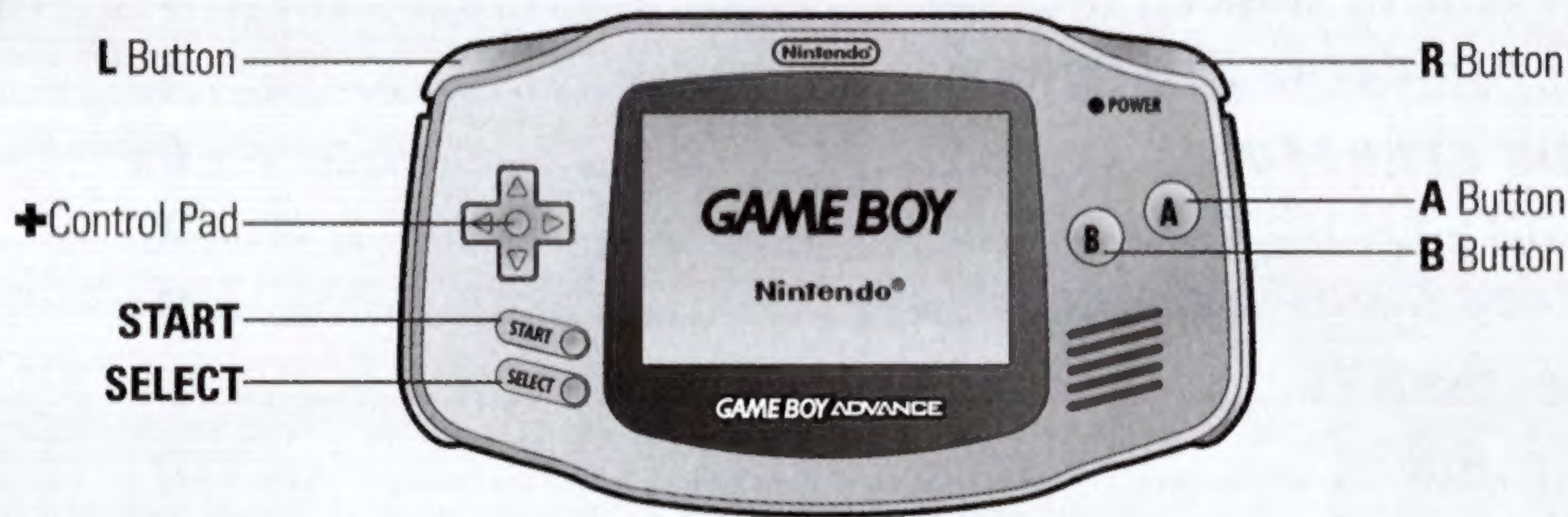


CONTENTS

STARTING THE GAME	4
COMPLETE GAME CONTROLS	5
GETTING STARTED.....	8
MAIN MENU.....	8
PRACTICE MODE (STROKE PLAY)	9
ON THE COURSE	12
GAME MODES	16
PRACTICE MODE.....	16
CAREER MODE.....	17
TUTORIAL.....	19
VERSUS MODE.....	19
LINK MODE	20
CONNECTING TO YOUR NINTENDO GAMECUBE™	22
SAVING AND LOADING.....	23
LIMITED 90-DAY WARRANTY.....	24

La version française commence à la page 28.

STARTING THE GAME



- 1.** Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
- 2.** Insert the *Tiger Woods PGA TOUR 2004* Game Pak into the slot on the Game Boy® Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
- 3.** Turn ON the power switch.
- 4.** When the game loads, you begin at the Main menu. (➤ p. 8.)

COMPLETE GAME CONTROLS



Take your game to the highest level by mastering the entire set of controls.

MENU OPTIONS

ACTION

CONTROL

Highlight option

+Control Pad

Select/Go to next screen

A Button

Cancel/Return to previous screen

B Button

SWING VIEW

ACTION

CONTROL

Start back swing

+Control Pad ↓

Start down swing

+Control Pad ↑

Add power boost (during backswing)

Tap L Button or R Button

Add spin (during ball flight)

Tap L Button or R Button and press the +Control Pad in the desired direction

Switch to overhead view

A Button

Pause the game

START

SHAPING FADES AND DRAWS

ACTION

CONTROL

Start a **fade** backswing

+Control Pad ↖

Start a **fade** down swing

+Control Pad ↗

Start a **draw** backswing

+Control Pad ↗

Start a **draw** down swing

+Control Pad ↖

For more information, ➤ *Shaping Fades and Draws* on p. 14.

OVERHEAD VIEW

ACTION

CONTROL

Aim **target** marker

+Control Pad

Go to **Swing View**

A Button

Fly-by from target to golfer

B Button (hold)

Switch clubs

L Button/R Button or +Control Pad ↕

Select **shot type** (➤ *Shot Select* on p. 14.)

SELECT

Return to **default aim**

L Button + R Button

Pause the game

START

PUTT CONTROLS

ACTION

CONTROL

Start **backswing**

+Control Pad ↓

Start **down swing**

+Control Pad ↑

Toggle **putting line**

A Button (**+**Control Pad to move aiming marker.
Press the **A** Button again to place the marker.)

Return to **default aim**

L Button + **R** Button

Pause the game

START

GETTING STARTED

Bring your golf game to two fantasy courses and three authentic courses from the PGA TOUR® against the best players in the world. Challenge other golfers in a variety of golf formats.

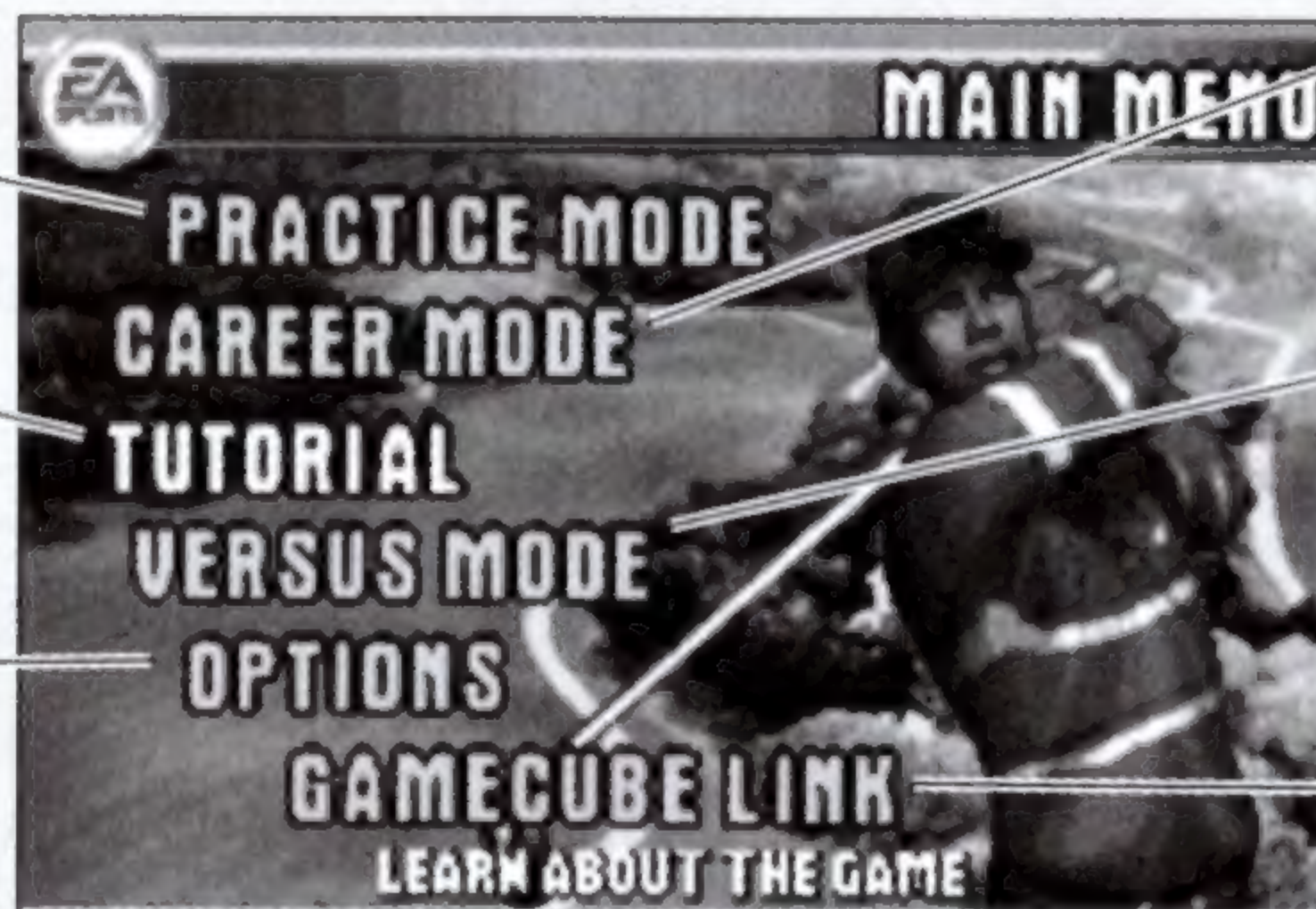
MAIN MENU

From the Main menu, you can head to practice, launch a Career, review a golf tutorial, or start head-to-head play against a friend. You can also change your options or connect to *Tiger Woods PGA TOUR 2004* on Nintendo GameCube™ with a Nintendo GameCube™-Game Boy® Advance cable.

Head to the course of your choice to work on your game (➤ p. 9)

Get the low-down on how to play golf (➤ p. 19)

Change music and sound options or reset your saved data (➤ p. 16)



Launch your Career against the best golfers of the PGA TOUR (➤ p. 17)

Play head-to-head against up to three friends (➤ p. 19)

Connect your Nintendo Game Boy® Advance with a Nintendo GameCube™ to upload cash and statistics and to unlock rewards (➤ p. 22)

NOTE: Default settings in this manual appear in **bold** type.

PRACTICE MODE (STROKE PLAY)

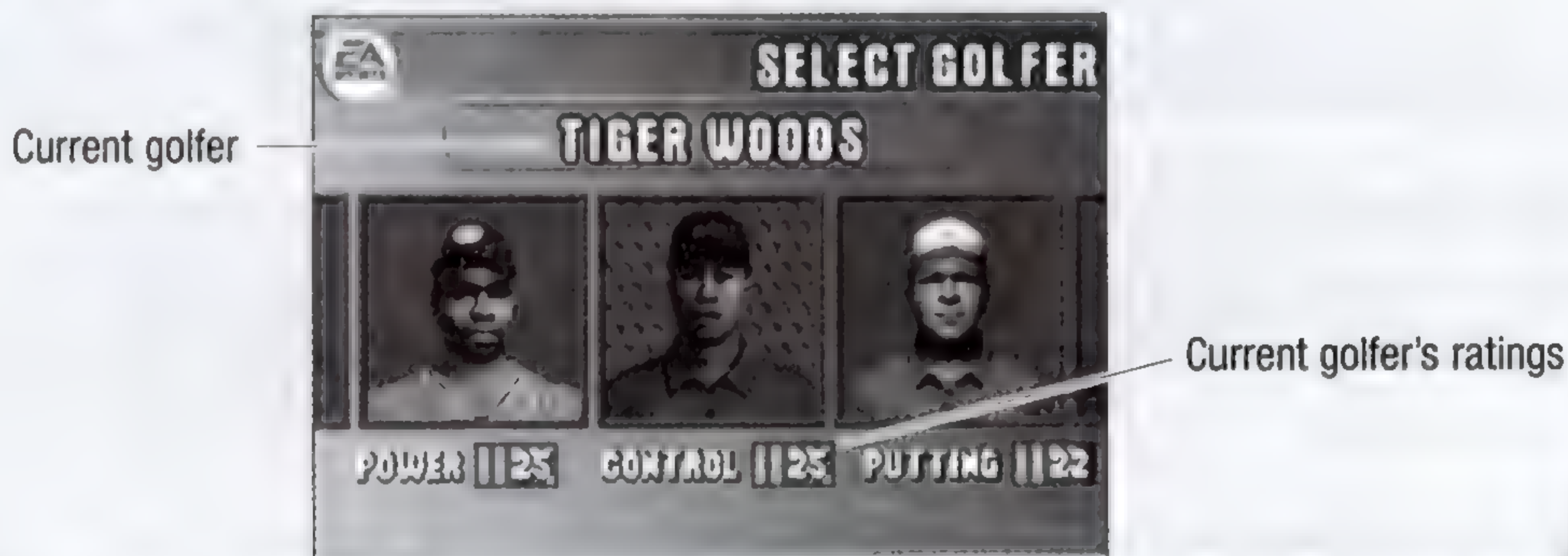


In stroke play in Practice mode, you can play as any golfer on any course using stroke play scoring.

TO BEGIN A STROKE PLAY ROUND:

- From the Main menu, press the **+**Control Pad \updownarrow to highlight PRACTICE MODE. Press the **A** Button. The Select Golfer screen appears.

SELECT GOLFER SCREEN



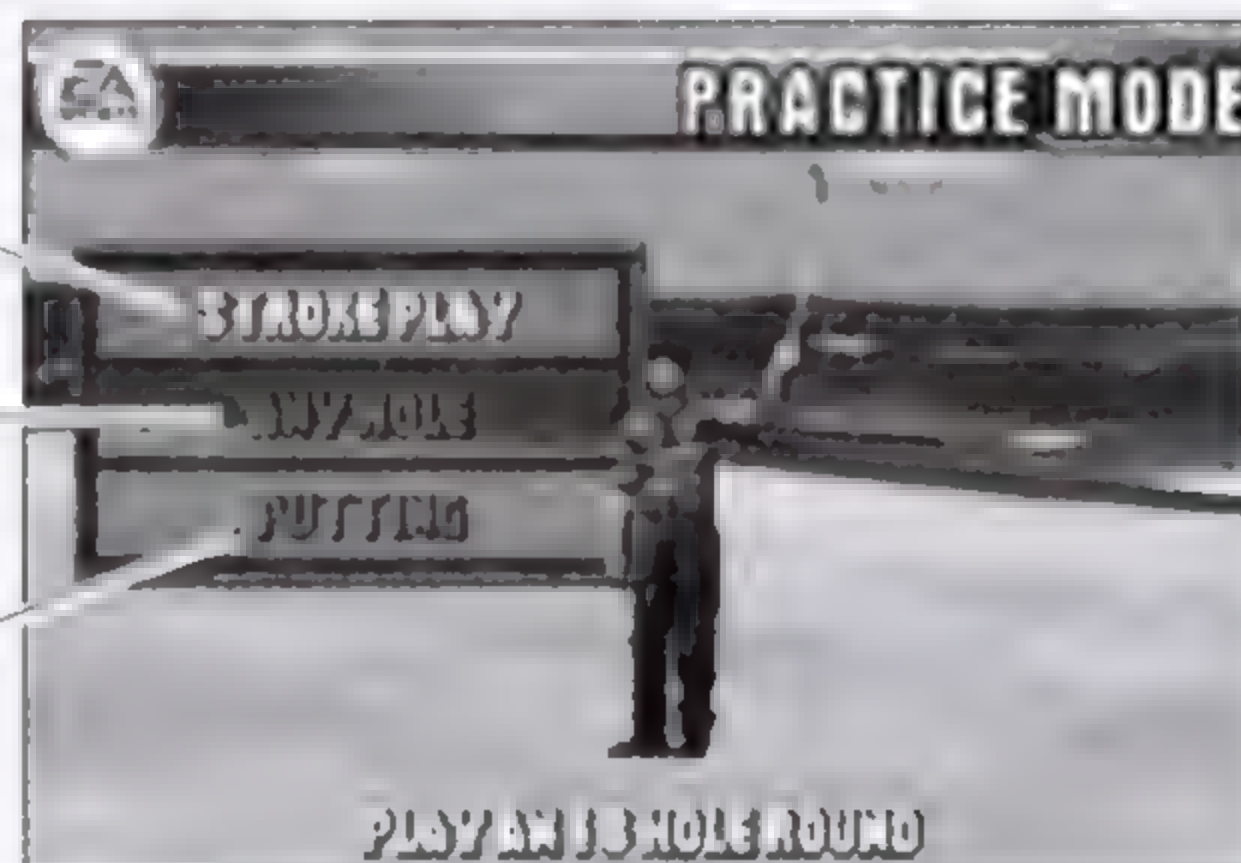
- To select a different golfer, press the **+**Control Pad \leftrightarrow . Press the **A** Button to advance to the Practice Mode screen.

PRACTICE MODE SCREEN

Play a round of stroke
play golf

Play any single hole on
any course (➤ p. 16)

Go to the putting green
(➤ p. 17)



- In the Practice Mode screen, press the **+**Control Pad \updownarrow to highlight STROKE PLAY. Press the **A** Button. The Select Course screen appears.



SELECT COURSE SCREEN

Current course



- To select a course in the Select Course screen, press the **+**Control Pad \leftrightarrow . Press the **A** Button to advance to the Course Options screen.

COURSE OPTIONS SCREEN

➡ To change your course options, press the **+**Control Pad  to highlight an option. To change the highlighted option, press the **+**Control Pad .

TEE Select the tee from which to play: **WHITE** (easiest), BLUE, or BLACK (hardest).

PIN Select the placement of the cup on the green: **EASY**, MODERATE, HARD, or VERY HARD.

WEATHER Choose the weather on the course: STORM, SHOWER, **OFF**, DRY, or VERY DRY.

WIND Set the level of wind on the course: **CALM**, BREEZY, WINDY, or GALE FORCE.

➡ To begin the round of golf, press the **A** Button.

ON THE COURSE

Whether you're a novice or a seasoned pro, you can get ready for the first hole by reading this section.

GAMEPLAY SCREEN



❖ For a complete list of game controls, ➤ *Complete Game Controls* on p. 5.

EXECUTING A SWING







It takes practice to execute the perfect swing. Practice these steps to hit shots where you want them to go.

TO EXECUTE A GOOD SWING:

- 1.** Check the lie of the ball in the lower-right corner of the screen. If the ball is stuck in the rough or sand, you should consider setting up a safe, short shot onto the fairway before swinging for the green.
- 2.** To check the target for the current shot, press the **A** Button to enter Overhead View.
- 3.** In Overhead View, the black crosshairs indicate where a shot with the currently selected club is likely to land, and the white crosshairs indicate the safest place to land your shot. Sometimes, the white crosshairs lie between clubs, so you have to adjust the power in your backswing accordingly.
 - To change the club in your hand, press the **L** Button or the **R** Button.
 - ❖ For more information, ➤ *Club Select* on p. 14.
- 4.** Check the wind gauge, and the distance and elevation from the pin in the upper-right corner. Particularly on high lofted shots, the wind can push the ball away from your target. Adjust your golfer's aim as needed.
 - To change your golfer's aim, press the **+**Control Pad ⇔.
- 5.** To return to Swing View, press the **A** Button.
- 6.** To begin your swing, press and hold the **+**Control Pad ↓. The golfer draws back the club, adding power to your swing. When the club has risen to the desired height, press and hold the **+**Control Pad ↑ to begin the downswing.
 - To abort the swing, release the **+**Control Pad before beginning the downswing.

SHAPING FADES AND DRAWS

You can shape fades and draws using the following controls. For a right-handed golfer, a **fade** shot tends to curl to the right in the air. A **draw** tends to curl to the left.

- To hit a fade, press the **+**Control Pad  to begin the backswing. A yellow streak indicates the amount of fade. To begin the downswing, **+**Control Pad .
- To hit a draw, press the **+**Control Pad  to begin the backswing. A blue streak indicates the amount of draw. To begin the downswing, press the **+**Control Pad .
- ❖ For slighter fades and draws, start the backswing by pressing the **+**Control Pad  or finish the downswing by pressing the **+**Control Pad .

CLUB SELECT

Before you take a swing, make sure you have the right club in your hand. Check the target for the current club, and then make adjustments.

- To check the target, press the **A** Button. Then, to change the club, press the **L** Button or the **R** Button until the aiming target is over or near where you would like the shot to land.

SHOT SELECT

There are up to seven types of shots that you can use on the course.

- To select a different type of shot, press the **A** Button to open the overhead view. To cycle the available shots, press **SELECT**.

SHOT SELECT CONT.

- FULL** Sets up a full swing with the selected club.
- PUNCH** A punch produces a full-swing shot with a low trajectory, minimizing the effects of wind. Use this shot when hitting from under a tree.
- APPROACH** Sets up a swing of moderate power for a shorter shot. Use this shot to place your ball on the green with minimal roll.
- FLOP** With a higher trajectory and less roll, this wedge shot can be used to fly over obstacles or to stick the ball on the green.
- BLAST** When stuck in a greenside bunker, use this power shot to grab plenty of sand and to drive the ball out of a sand trap.
- PICK** When stuck in a fairway bunker, use a pick shot to get the ball out of the sand and to generate some distance.
- PUTT** When on the green, you putt the ball along the ground to the cup. You can use this shot only on the putting green.

PAUSE MENU

➤ To pause the game, press **START**.

RESUME GAME Return to the game.

OPTIONS Change your in-game options. ➤ *Options* on p. 16.

SCORECARD Check out your scorecard.

QUIT GAME Quit the current game.

➤ To highlight an option, press the **+**Control Pad . To change a setting, press the **+**Control Pad .

OPTIONS

MUSIC

Set volume of music played: 0 (OFF) to **10**.

SOUND

Set volume of sound effects: 0 (OFF) to **10**.

RESET ALL DATA

Erase all saved data including Career golfers, tutorial progress, and stats, and reset all user settings and preferences (Main menu options only).

AMBIENCE

Turn ambient sound effects **ON/OFF**.

GAME CREDITS


Learn the names of the people who created *Tiger Woods PGA TOUR 2004* for the Nintendo Game Boy® Advance (Main menu option only).

GAME MODES

Put all your skills to the test in these various game modes.

PRACTICE MODE

Work on your skills across a round of stroke play, on a single hole, or at the putting green.

➤ To begin a practice session from the Main menu, press the **+**Control Pad  to highlight PRACTICE MODE. Then, press the **A** Button.

❖ For more information, ➤ *Practice Mode (Stroke Play)* on p. 9.

➤ To return to the Main menu, press the **B** Button.

SINGLE HOLE PRACTICE

TO BEGIN PRACTICE ON A SINGLE HOLE:

1. In the Practice Mode screen, select ANY HOLE and press the **A** Button.

2. Press the **+**Control Pad  to select the course. To change the hole to play, press the **+**Control Pad  to highlight the hole number. Then press the **+**Control Pad  to select the hole. Press the **A** Button.

16 3. Select the Course Options (➤ p. 11) and press the **A** Button.

PUTTING GREEN PRACTICE

TO BEGIN PRACTICE ON THE PUTTING GREEN:

1. In the Practice Mode screen, select PUTTING and press the **A** Button.
2. Then press the **+**Control Pad \leftrightarrow to select the course. To change the putting green of the hole to play, press the **+**Control Pad \updownarrow to highlight the hole number. Then, press the **+**Control Pad \leftrightarrow to select the hole's putting green. Press the **A** Button.
3. Select the Course Options (\blacktriangleright p. 11) and press the **A** Button.

CAREER MODE

In Career mode, you can develop your skills across multiple game modes and try to get to the top of the PGA TOUR.

- To begin Career mode, select CAREER MODE in the Main menu.

CAREER SELECT SCREEN

In the Career Select screen, you can create a new Career golfer, load an existing one, or delete a Career golfer.

- To begin a new Career, press the **+**Control Pad \updownarrow to highlight an empty slot. Press the **A** Button. Select the golfer to use (\blacktriangleright *Select Golfer Screen* on p. 9). Then, press the **A** Button to advance to the New Player Name Screen (\blacktriangleright on p. 18).
- To load a saved Career, highlight a saved career. Press the **A** Button.
- To delete a Career, press the **+**Control Pad \updownarrow to highlight ERASE. Press the **A** Button. Then, press the **+**Control Pad \updownarrow to highlight the Career to delete. Press the **A** Button. To confirm the deletion, press the **A** Button once more. To cancel the deletion, press the **B** Button at any time.

NEW PLAYER NAME SCREEN

- To enter a new name for your golfer, press the **+**Control Pad to highlight a letter. Then press the **A** Button. Continue selecting and entering letters until the name is complete. To continue, select DONE.



GOLFER ATTRIBUTES SCREEN

You can spend cash to improve the attributes of your golfer.

POWER Increase your power to extend your range with each club.

CONTROL Improved control helps you to execute the shot that you set up and increases your spin potential.

PUTTING Raising your putting ability improves your performance on the putting green.

- To increase an attribute, press the **+**Control Pad  to highlight the attribute to improve. To increase the attribute, press the **+**Control Pad . The funds are deducted from your cash.
- To accept changes, press the **A** Button.
- To cancel changes, press the **B** Button.

CAREER MODE SCREEN

PLAY Compete in Tournaments, Scenarios, or the EA SPORTS Crown (➤ *Career Play Screen* on p. 19).

TROPHY CASE Check out the trophy balls you've earned on the TOUR.

ATTRIBUTES Spend money to improve your attributes (➤ *Golfer Attributes Screen* above).

RECORDS Review your current Career stats and all-time records.

EAGLE HUNT See the Par 5 holes that you have eagled.



CAREER PLAY SCREEN

TOURNAMENTS Choose one of these eight great tournaments.


- ❖ The first tournament that you must play is the EA SPORTS Qualifier. Finish well in the EA SPORTS Qualifier to open new tournaments on the schedule.

SCENARIOS Select one of these exciting scenarios to challenge yourself to a tough test. Can you get the gold medal in all of them?

EA SPORTS CROWN Compete in a three-tournament series to capture the EA SPORTS Crown.


TUTORIAL

In the Tutorial, you can learn from Tiger Woods how to master various aspects of the game. Following Tiger's steps, you can master the long drive, the short putt, and all of the shots in between.

- To begin a tutorial, select TUTORIAL from the Main menu. Then, press the **+**Control Pad  to select an available lesson. To begin, press the **A** Button. Follow the on-screen instructions to complete it.
- ❖ Completing a tutorial unlocks the next tutorial.

VERSUS MODE

In Versus mode, you can play against up to three friends on your Nintendo Game Boy® Advance in Pass Around Play or match up for head-to-head contests using Link Mode (➤ *Link Mode* on p. 20).

- To select the number of players in your game, press the **+**Control Pad  and press the **A** Button. Each player selects a golfer in the Select Golfer screen (➤ on p. 9). Then, press the **A** Button to advance to the Versus Play screen (➤ p. 20).

VERSUS PLAY SCREEN

- STROKE PLAY** Players compete in an 18-hole round. The player with the fewest number of strokes wins.
- SKINS PLAY** In skins golf, the winner of each hole collects a cash prize called a "skin." If no one wins the skin outright, it is added to the skin for the next hole. The player who wins the most money wins the match.
- BATTLE GOLF** In Battle Golf, the winner of each hole is allowed to remove a club from his opponent's bag or add one back to his own. The player with the most clubs at the end of the round wins.

LINK MODE

Tiger Woods PGA TOUR 2004 allows head-to-head play between you and up to three friends through a Game Boy® Advance Game Link® cable.

- 1. To set up a Link Mode game:** Connect two Game Boy® Advance systems via a Game Boy® Advance Game Link® cable.


NOTE: Player 2 connects to Player 1 directly with the Game Boy® Advance Game Link® cable. Players 3 and 4 connect via the hubs in the cable.

- 2.** From the Main menu, highlight **VERSUS MODE** and press the **A** Button or **START**. Highlight **LINK MODE** and press the **A** Button again.
 - 3.** The game waits for a connection to be established between your Game Boy® Advance system and that of your opponent. When a connection is established, the Versus Play screen appears.
- ❖ If no other player is detected, a message appears stating, "WAITING FOR LINK...". Please make sure that a Game Boy® Advance Game Link® cable is attached to both systems.

To set up a Link Mode game Cont.:

4. In the Select Golfer screen (➤ *Select Golfer Screen* on p. 9), select the golfer to use, and press the **A** Button.
5. In the Versus Play screen, select Stroke Play, Skins Play, Battle Golf (➤ *Versus Play Screen* on p. 20) or Speed Golf (➤ below). Press the **A** Button.

NOTE: If more than two players are connected, Battle Golf and Speed Golf are unavailable.

6. When Career golfers are used, you and your opponent can wager in the Wagering screen on the upcoming match based on funds in your respective Career files.
 - To make a wager, press the **+**Control Pad  to set the amount. Press the **A** Button. When your opponent accepts the wager, the bet is made.
 - ❖ The Wagering screen appears only in Link Mode.
7. Choose your course in the Select Course screen (➤ p. 10) and your course options in the Course Options screen (➤ p. 11). Press the **A** Button to begin play.

SPEED GOLF

Compete head-to-head for money as you literally run through the course. After you hit the ball, you must run to the place where your ball landed. The goal is to hit your ball into the cup first and to do it in the fewest number of strokes. Win the game by reducing your opponent's cash to zero.

- ❖ You can win money from your opponent by being the first player to hit off the tee, to reach the green, or to finish the hole.
- ❖ You gain bonuses from your opponent for hitting the longest drive, finishing the hole under par, and other game events.
- To run after you have hit the ball, press the **+**Control pad in the direction of the ball.

CONNECTING TO YOUR NINTENDO GAMECUBE™

Connect to *Tiger Woods PGA TOUR 2004* for Nintendo GameCube™ using a Nintendo GameCube™-Game Boy® Advance cable to unlock features on both consoles.

NOTE: You must have *Tiger Woods PGA TOUR 2004* for both Nintendo GameCube™ and Game Boy® Advance.

TO CONNECT TO YOUR NINTENDO GAMECUBE™:

- 1.** Turn OFF the Nintendo GameCube™ by pressing the POWER Button, and turn OFF the power switch on the Game Boy® Advance.
 - 2.** Connect the Nintendo GameCube™ and Game Boy® Advance with a Nintendo GameCube™-Game Boy® Advance cable and then turn them both ON.
 - 3.** From the Main menu of the Nintendo GameCube™ game, select MY TOUR. Select a saved Career to use, or create a new one.
 - 4.** Select GAME BOY® ADVANCE LINK.
 - 5.** On the Main menu for the Game Boy® Advance game, select GAMECUBE LINK.
 - 6.** Select a saved Career from which to transfer stats and money.
 - 7.** On the Nintendo GameCube™ game, select CONNECT TO GAME BOY ADVANCE. Press the **A** Button.
- ❖ Connecting to the Nintendo GameCube™ unlocks golfer Cedric Andrews in all game modes and the Scotland Links Tournament in Career Mode on the Game Boy® Advance.




SAVING AND LOADING

Don't let all your hard work go down the drain. In a saved Career file, you can retain your stats, money, attributes, and more. You can also save your progress through the tutorials.

LOADING A CAREER


Your career is automatically saved at the conclusion of every game. When you resume your career, you begin at the start of the most recent hole you reached.

TO LOAD A CAREER:

- 1.** From the Main menu, select CAREER and press the **A** Button.
- 2.** In the Career Select screen, press the **+**Control Pad  to select the Career file to load. Press the **A** Button.
- 3.** In the Career Mode screen, press the **+**Control Pad  to highlight PLAY. Press the **A** Button.
- 4.** If you are in the middle of an event, you can choose to resume playing the event or abandon your progress. Press the **+**Control Pad  to highlight your selection, and press the **A** Button.

LOADING A TUTORIAL

As you progress through the tutorials, more tutorials become available in the Tutorial Syllabus screen.

- ❖ When you successfully complete a tutorial, your progress is automatically saved, and the next tutorial is unlocked.
- To resume playing the tutorials, select TUTORIAL from the Main menu, and press the **A** Button. In the Tutorial screen, press the **+**Control Pad  to select a tutorial to load. Press the **A** Button.

LIMITED 90-DAY WARRANTY

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.



RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA WARRANTY CONTACT INFO

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Phone: (650) 628-1900

EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved. No part of this manual may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written consent of Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

TECHNICAL SUPPORT

If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time. **No hints or codes are available from (650) 628-4322.**

TECHNICAL SUPPORT CONTACT INFO

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Mailing Address: Electronic Arts Technical Support
PO Box 9025
Redwood City Ca 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In Australia, contact:

Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

In the United Kingdom, contact:

Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Phone (0870) 2432435

In Australia: For Technical Support, phone the EA HOTLINE: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10 AM–8 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

Package Cover Photography: Michael Faye

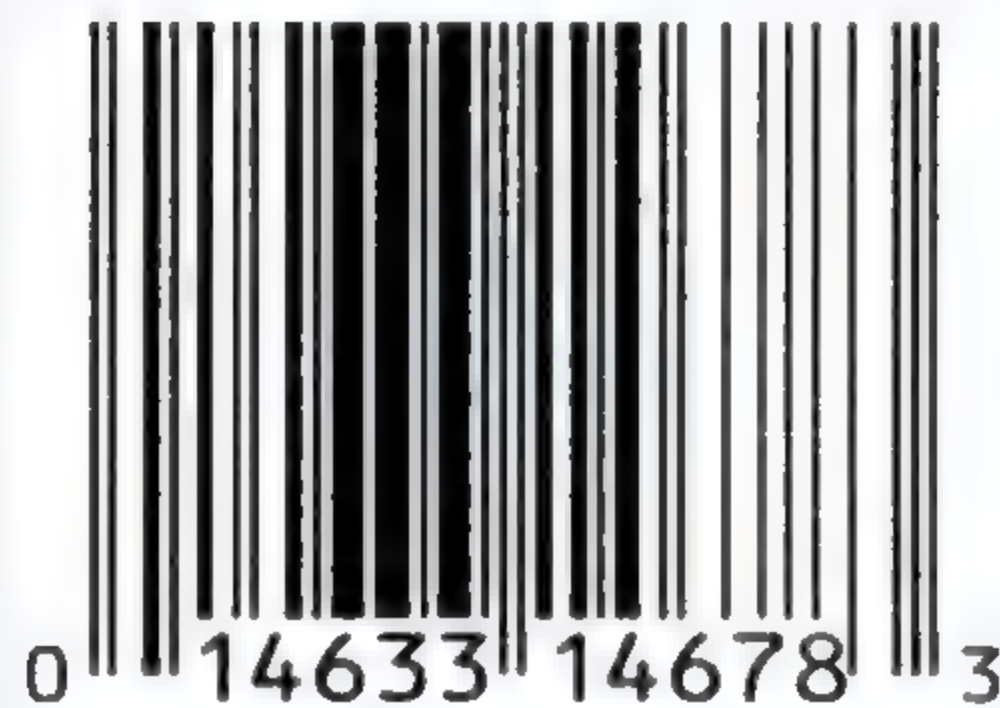
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. The mark TIGERWOODS and the TW Logo are trademarks of ETW Corp. The name, likeness and other attributes of Tiger Woods reproduced on this product are trademarks, copyrighted designs and/or other forms of intellectual property that are the exclusive property of ETW Corp. or Tiger Woods and may not be used, in whole or in part, without their written consents. PGA TOUR, PGA TOUR and Swinging Golfer design, TPC, TPC and Swinging Golfer design, TOURNAMENT PLAYERS CLUB and TPC of Scottsdale are trademarks of PGA TOUR, INC. and used by permission. Electronic Arts Inc. is the official licensee of St Andrews Links for Tiger Woods PGA TOUR® 2004. A portion of the proceeds from the sale of this product are contributed towards the preservation and maintenance of the historic golf courses at St Andrews Links including the Old Course. Bay Hill is a trademark of TBHC, Inc. © 2003 TBHC, Inc. All rights reserved.

All other trademarks are the property of their respective owners.

EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.



Proof of Purchase
Preuve d'achat
Tiger Woods PGA TOUR 2004
1467805



AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

Convulsions

Troubles de la vue

Tics oculaires/musculaires

Mouvements involontaires

Perte de conscience

Désorientation

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou l'irritation cutanée.

- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.



LE PRÉSENT PRODUIT A ÉTÉ COTÉ PAR L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LE SYSTÈME DE COTATION DE L'ESRB, OU POUR DONNER VOTRE OPINION SUR L'À-PROPOS DE LA COTATION, VEUILLEZ CONTACTER L'ESRB AU 1-800-771-3772 OU VISITER WWW.ESRB.ORG.

SOUS LICENCE DE



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



LE SCEAU OFFICIEL EST LA PREUVE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT. LORSQUE VOUS ACHETEZ DES PRODUITS ET ACCESSOIRES, RECHERCHEZ TOUJOURS CE SCEAU POUR VOUS ASSURER QUE LES PRODUITS SONT COMPATIBLES. TOUS LES PRODUITS NINTENDO NE DOIVENT ÊTRE UTILISÉS QUE CONJOINTEMENT À D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.



CE LOGICIEL COMPREND UN MODE MULTIJOUER QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME LINK® POUR GAME BOY® ADVANCE.



CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LA CONSOLE DE JEU NINTENDO GAMECUBE.

CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE.

TABLE DES MATIÈRES

COMMENT JOUER.....	32
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES	33
POUR COMMENCER	36
MENU PRINCIPAL.....	36
MODE PRACTICE (PARTIE PAR COUPS)	37
SUR LE TERRAIN	40
MODES DE JEU	44
MODE PRACTICE.....	44
MODE CAREER.....	45
TUTORIAL.....	47
MODE VERSUS.....	47
MODE LINK	48
CONNEXION À VOTRE NINTENDO GAMECUBE^{MC}	50
ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT	51
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS.....	52

COMMENT JOUER



1. Placez l'interrupteur d'alimentation de votre Nintendo® Game Boy® Advance à OFF (hors tension). N'essayez jamais d'insérer ou d'enlever un logiciel lorsque le bouton d'alimentation est à la position ON (sous tension).
2. Insérez le logiciel *Tiger Woods PGA TOUR 2004* dans la fente du Game Boy® Advance. Appuyez fermement pour que le logiciel soit bien en place.
3. Placez l'interrupteur d'alimentation à ON.
4. Une fois chargé, le jeu commence au menu principal. (➤ p. 36.)

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES



Vous pouvez passer à un niveau supérieur en assimilant l'ensemble des commandes du jeu.

OPTIONS DE MENU

ACTION	COMMANDE
Mettre l'option en surbrillance	+Croix directionnelle
Sélectionner/Accéder à l'écran suivant	Bouton A
Annuler/Retourner à l'écran précédent	Bouton B

VUE DE L'ÉLAN

ACTION	COMMANDE
Amorcer l'élan arrière	+Croix directionnelle ↓
Amorcer l'élan avant	+Croix directionnelle ↑
Augmenter la puissance (de l'élan arrière)	Frapper légèrement le bouton L ou le bouton R
Ajouter de l' effet (pendant que la balle est dans les airs)	Frapper légèrement le bouton L ou le bouton R, puis appuyer sur la +croix directionnelle pour choisir une direction
Passer à la vue aérienne	Bouton A
Interrompre la partie	START

AJUSTER LES LÉGERS CROCHETS EXTÉRIEURS ET INTÉRIEURS

ACTION

COMMANDE

Amorcer un élan arrière avec un **léger crochet extérieur**

+Croix directionnelle ↵

Amorcer un élan avant avec un **léger crochet extérieur**

+Croix directionnelle ↶

Amorcer un élan arrière avec un **léger crochet intérieur**

+Croix directionnelle ↷

Amorcer un élan avant avec un **léger crochet intérieur**

+Croix directionnelle ↸

Pour obtenir plus de renseignements, ➤ *Ajuster les légers crochets extérieurs et intérieurs*, p. 42.

VUE AÉRIENNE

ACTION

COMMANDE

Viser le marqueur **cible**

+Croix directionnelle

Aller à **Vue de l'élan**

Bouton **A**

Effectuer un **survol** de la cible au joueur

Bouton **B** (maintenir enfoncé)

Changer de bâton

Bouton **L**, bouton **R** ou +croix directionnelle ⇅

Sélectionner le **type de coup**
(➤ *Choix des coups*, p. 42)

SELECT

Revenir à la **visée par défaut**

Bouton **L** + bouton **R**

34 Interrompre la partie

START

COMMANDES DE COUPS ROULÉS

ACTION

COMMANDE

Amorcer l'élan arrière

⬆ Croix directionnelle ⬇

Amorcer l'élan avant

⬆ Croix directionnelle ⬆

Modifier la **ligne de coup roulé**

Bouton **A** (⬆ croix directionnelle pour déplacer le marqueur cible. Appuyer de nouveau sur le bouton **A** pour placer le marqueur.)

Revenir à la **visée par défaut**

Bouton **L** + bouton **R**

Interrompre la partie

START

POUR COMMENCER

Offrez-vous une partie de golf sur deux parcours de rêve et trois terrains authentiques du PGA TOUR® et affrontez les meilleurs golfeurs au monde. Rivalisez avec les autres golfeurs en jouant une gamme variée de parties de golf.

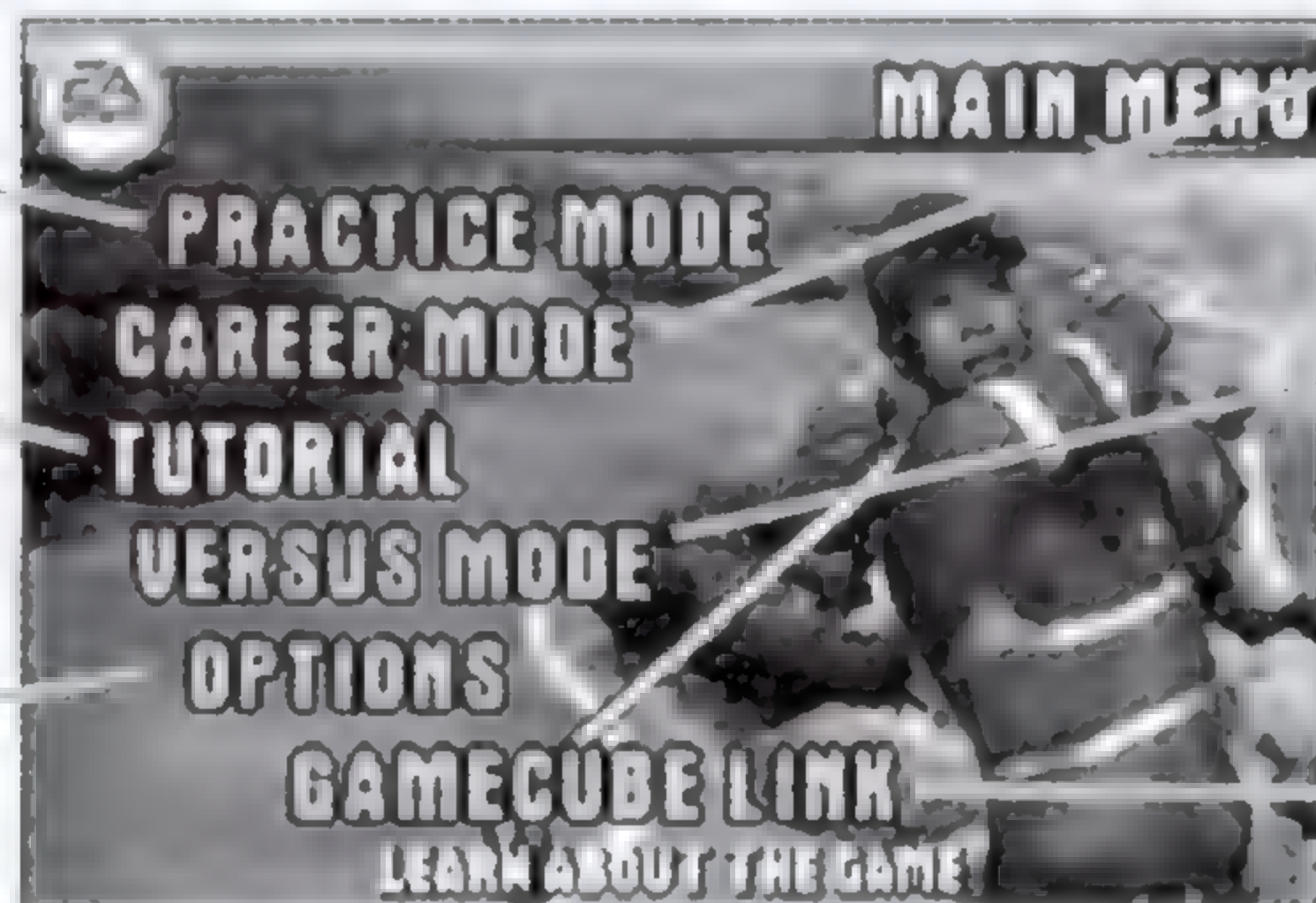
MENU PRINCIPAL

À partir du menu principal, vous pouvez vous diriger vers le champ de pratique, amorcer une nouvelle carrière, prendre une leçon de golf ou jouer une partie contre un ami. Vous pouvez également modifier vos options ou vous brancher à *Tiger Woods PGA TOUR 2004* sur le Nintendo GameCube^{MC} par le biais d'un câble Nintendo GameCube^{MC} Game Boy® Advance.

Aller au parcours de votre choix pour améliorer votre jeu (➤ p. 37)

Obtenir tous les secrets sur la façon de jouer une bonne partie de golf (➤ p. 47)

Modifier les options du son et de la musique ou rétablir les données sauvegardées (➤ p. 44)



Amorcer une nouvelle carrière contre les meilleurs joueurs du circuit de la PGA (➤ p. 45)

Jouer une partie contre un, deux ou trois amis (➤ p. 47)

Brancher le Nintendo Game Boy® Advance à un Nintendo GameCube^{MC} pour télécharger les gains et les statistiques ou pour obtenir les récompenses (➤ p. 50)

REMARQUE : Les valeurs par défaut sont indiquées en **gras** dans ce manuel.

MODE PRACTICE (PARTIE PAR COUPS)



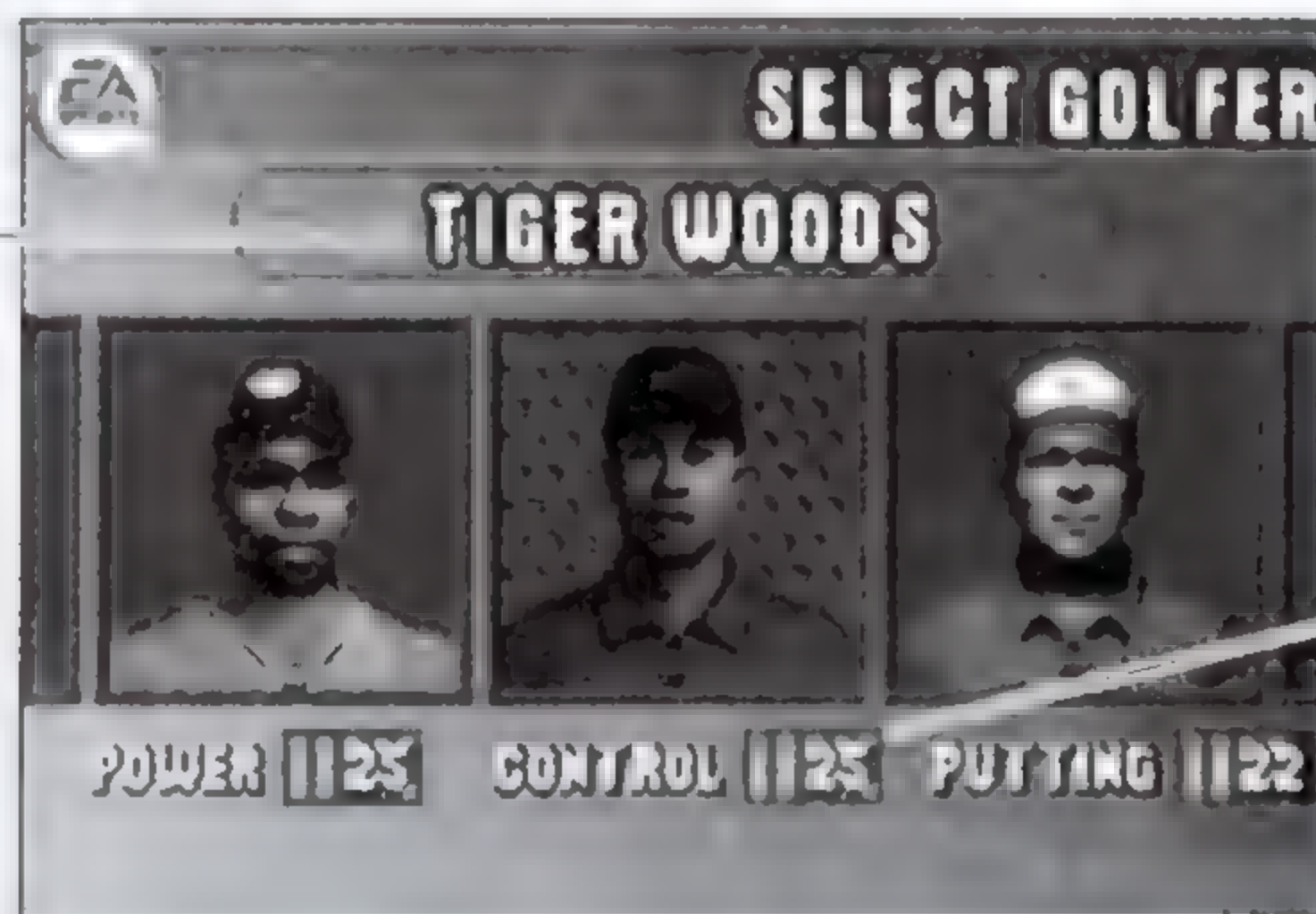
Lorsque vous jouez une partie par coups en mode de pratique, vous comptez vos points par coups comme le font les golfeurs sur les terrains de golf.

POUR COMMENCER UNE PARTIE PAR COUPS :

- À partir du menu principal, appuyez sur la **+**croix directionnelle \updownarrow pour mettre le mode PRACTICE en surbrillance. Appuyez sur le bouton **A**. L'écran Select Golfer s'affiche.

ÉCRAN SELECT GOLFER

Golfeur courant



Statistiques du golfeur
courant

- Pour sélectionner un autre golfeur, appuyez sur la **+**croix directionnelle \leftrightarrow . Appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran Practice Mode.


ÉCRAN PRACTICE MODE

Jouer une partie de golf
par coups

Jouer un seul trou d'un
parcours de votre choix
(➤ p. 44)

Se rendre sur le vert
(➤ p. 45)



- À l'écran Practice Mode, appuyez sur la **+**croix directionnelle  pour mettre STROKE PLAY en surbrillance. Appuyez sur le bouton **A**. L'écran Select Course s'affiche.



ÉCRAN SELECT COURSE

Parcours courant



- Pour sélectionner un parcours depuis l'écran Select course, appuyez sur la **+**croix directionnelle . Appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran Course Options.

ÉCRAN COURSE OPTIONS

➤ Pour modifier les options du parcours, appuyez sur la **+**croix directionnelle  pour mettre une option en surbrillance. Pour modifier l'option en surbrillance, appuyez sur la **+**croix directionnelle .

- TEE** Sélectionner votre terte de départ : **WHITE** (blanc – plus facile), **BLUE** (bleu) ou **BLACK** (noir – plus difficile).
- PIN** Sélectionner l'emplacement du fanion sur le vert : **EASY** (facile), **MODERATE** (intermédiaire), **HARD** (difficile) ou **VERY HARD** (expert).
- WEATHER** Sélectionner la température et les conditions du parcours : **STORM** (orage), **SHOWER** (averse), **OFF** (désactivé), **DRY** (sec) ou **VERY DRY** (très sec).
- WIND** Sélectionner les conditions du vent : **CALM** (calme), **BREEZY** (brise légère), **WINDY** (venteux) ou **GALE FORCE** (coups de vent).
- Pour commencer la partie de golf, appuyez sur le bouton **A**.

SUR LE TERRAIN

Que vous soyez un novice ou un professionnel chevronné, vous pouvez vous préparer pour le premier trou en lisant cette section.

ÉCRAN DES PARTIES



❖ Pour une liste complète des commandes, ➤ *Liste complète des commandes*, p. 33.

EXÉCUTER UN ÉLAN

Pouvoir exécuter l'élan parfait exige beaucoup de pratique. Pratiquez les étapes suivantes pour diriger la balle vers l'endroit visé.

POUR EXÉCUTER UN BON ÉLAN :

- 1.** Vérifiez la position de la balle dans le coin inférieur droit. Si la balle est coincée dans l'herbe longue ou dans le sable, vous aurez peut-être avantage à frapper la balle vers un endroit sûr à courte distance dans l'allée avant de viser le vert.
- 2.** Pour vérifier la cible du coup à effectuer au moyen d'une vue aérienne, appuyez sur le bouton **A**.
- 3.** Le repère noir apparaissant dans la vue aérienne indique l'endroit où un coup frappé à l'aide du bâton sélectionné devrait atterrir, tandis que le repère blanc indique l'endroit le moins risqué. Il se peut que le repère blanc soit différent pour un autre bâton; vous devez donc ajuster la puissance de votre élan arrière en conséquence.
 - Pour changer de bâton, appuyez sur le bouton **L** ou sur le bouton **R**.
 - ❖ Pour obtenir plus de renseignements, ➤ *Sélection des bâtons*, p. 42.
- 4.** Vérifiez l'indice du vent, ainsi que la distance et l'élévation du fanion dans le coin supérieur droit. Le vent risque de déplacer la balle de sa trajectoire surtout si le coup est frappé très haut. Réglez la visée du golfeur au besoin.
 - Pour modifier la visée du golfeur, appuyez sur la **+**croix directionnelle ⇔.
- 5.** Pour revenir à la vue de l'élan, appuyez sur le bouton **A**.
- 6.** Pour amorcer votre élan, appuyez sur la **+**croix directionnelle ⏴ et maintenez-la enfoncée. Le golfeur effectue un élan complet pour augmenter la puissance de frappe. Au moment où le bâton atteint la hauteur désirée, appuyez sur la **+**croix directionnelle ⏵ et maintenez-la enfoncée pour amorcer l'élan avant.
 - Pour annuler l'élan, relâchez la **+**croix directionnelle avant d'amorcer l'élan avant.

AJUSTER LES LÉGERS CROCHETS EXTÉRIEURS ET INTÉRIEURS

Les commandes suivantes permettent d'ajuster les légers crochets extérieurs et intérieur. Les légers crochets **extérieurs** d'un golfeur droitier ont tendance à se diriger vers le côté droit. Les légers crochets **intérieurs** se dirigent plutôt à gauche.

- Pour frapper un léger crochet extérieur, appuyez sur la **+**croix directionnelle ↗ afin d'amorcer votre élan arrière. L'effet du léger crochet extérieur est indiqué par un point jaune. Pour amorcer votre élan avant, appuyez sur la **+**croix directionnelle ↖.
- Pour frapper un léger crochet intérieur, appuyez sur la **+**croix directionnelle ↘ afin d'amorcer votre élan arrière. L'effet du léger crochet intérieur est indiqué par un point bleu. Pour amorcer votre élan avant, appuyez sur la **+**croix directionnelle ↙.
- ❖ Pour obtenir de légers crochets extérieurs et intérieurs moins accentués, amorcez votre élan arrière à l'aide de la **+**croix directionnelle ↘ ou terminez votre élan avant à l'aide de la **+**croix directionnelle ↙.

SÉLECTION DES BÂTONS

Avant d'amorcer votre élan, assurez-vous d'avoir en main le bon bâton. Vérifiez la cible en fonction du bâton sélectionné, puis apportez les modifications nécessaires.

- Pour vérifier la cible, appuyez sur le bouton **A**. Pour changer de bâton, appuyez sur le bouton **L** ou sur le bouton **R** jusqu'à ce que la cible visée soit tout près de l'endroit où vous aimeriez voir la balle atterrir.

CHOIX DES COUPS

Vous pouvez utiliser jusqu'à sept différents types de coups sur le terrain.

- Pour sélectionner un type de coup différent, appuyez sur le bouton **A** pour obtenir une vue aérienne. Pour analyser les types de coups offerts, appuyez sur **SELECT**.

- FULL PUNCH** Effectuer un élan complet avec le bâton sélectionné. Un coup massé produit un coup avec élan complet sur une trajectoire basse, ce qui permet de réduire l'effet du vent. Utilisez ce type de coup lorsque vous frappez sous les arbres.
- APPROACH** Coup de force moyenne pour une courte distance. Utilisez ce coup pour que la balle tombe sur le vert sans trop rouler.
- FLOP** Ce coup de cocheur donne à la balle une trajectoire plus haute pour survoler les obstacles ou permet garder la balle sur le vert sans trop rouler.
- BLAST** Lorsque la balle est coincée dans une fosse de sable en bordure du vert, utilisez ce coup de puissance en frappant dans le sable à l'arrière de la balle pour la déloger.
- PICK** Lorsque la balle est coincée dans une fosse de sable d'allée, utilisez ce coup pour sortir la balle du sable et lui faire parcourir une distance appréciable.
- PUTT** Une fois sur le vert, vous pouvez faire rouler la balle jusque dans la coupe. Ce genre de coup ne s'effectue que sur le vert.

MENU DE PAUSE



➤ Pour interrompre la partie, appuyez sur **START**.

RESUME GAME Retourner à la partie.

OPTIONS Modifier les options de la partie. ➤ *Options*, p. 44.

SCORECARD Vérifier votre carte de pointage.

QUIT GAME Quitter la partie en cours.

➤ Pour mettre une option en surbrillance, appuyez sur la **+**croix directionnelle . Pour modifier un paramètre, appuyez sur la **+**croix directionnelle .

OPTIONS

MUSIC

Régler le volume de la piste sonore : de 0 (hors fonction) à **10**.

SOUND

Modifier le volume des effets sonores : de 0 (hors fonction) à **10**.

RESET ALL DATA

Effacer toutes les données sauvegardées, y compris les golfeurs professionnels, l'avancement des leçons, et les statistiques, et rétablir tous les paramètres et les préférences de l'utilisateur (options du menu principal uniquement).

AMBIENCE

ACTIVER/DÉSACTIVER les effets sonores ambiants.

GAME CREDITS

Apprendre le nom des personnes ayant créé le *Tiger Woods PGA TOUR 2004* pour le Nintendo Game Boy® Advance (options du menu principal uniquement).

MODES DE JEU

Mettez vos talents à l'épreuve dans ces différents modes de jeu.

MODE PRACTICE

Améliorez vos aptitudes en jouant une partie par coups, en ne jouant qu'un seul trou ou en effectuant des coups roulés sur le vert.

- Pour commencer une session de pratique à partir du menu principal, appuyez sur la **+**croix directionnelle \updownarrow pour mettre le mode PRACTICE en surbrillance. Appuyez ensuite sur le bouton **A**.
- ❖ Pour obtenir plus de détails, ➤ *Mode Practicee (partie par coups)*, p. 37.
- Pour retourner au menu principal, appuyez sur le bouton **B**.

PRATIQUE SUR UN SEUL TROU

POUR COMMENCER UNE PRATIQUE SUR UN SEUL TROU :

1. À l'écran Practice Mode, sélectionnez ANY HOLE (un des trous) et appuyez sur le bouton **A**.
2. Appuyez sur la **+**croix directionnelle \leftrightarrow pour choisir le parcours. Pour passer à un autre trou, appuyez sur la **+**croix directionnelle \updownarrow pour mettre le numéro du trou en surbrillance. Appuyez ensuite sur la **+**croix directionnelle \leftrightarrow pour sélectionner le trou. Appuyez sur le bouton **A**.
3. Sélectionnez les options de parcours (➤ p. 39) et appuyez sur le bouton **A**.

PRATIQUE SUR LE VERT

POUR COMMENCER UNE PRATIQUE SUR LE VERT :

1. À l'écran Practice Mode, sélectionnez PUTTING (coups roulés) et appuyez sur le bouton **A**.
2. Appuyez ensuite sur la **+**croix directionnelle \Leftrightarrow pour sélectionner le parcours. Pour modifier le vert du trou que vous jouez, appuyez sur la **+**croix directionnelle \Updownarrow pour mettre le numéro du trou en surbrillance. Appuyez ensuite sur la **+**croix directionnelle \Leftrightarrow pour sélectionner le vert approprié. Appuyez sur le bouton **A**.
3. Sélectionnez les options de parcours (\blacktriangleright p. 39) et appuyez sur le bouton **A**.

MODE CAREER

Le mode carrière vous permet de perfectionner vos aptitudes en utilisant différents modes de partie et de vous hisser au sommet du circuit de la PGA.

- Pour commencer à jouer en mode carrière, sélectionnez CAREER MODE dans le menu principal.

ÉCRAN CAREER SELECT

L'écran Career Select vous permet de créer un nouveau golfeur professionnel, d'intégrer un joueur existant ou de supprimer un joueur professionnel.

- Pour commencer une nouvelle carrière, utilisez la **+**croix directionnelle \Updownarrow pour mettre une case libre en surbrillance. Appuyez sur le bouton **A**. Sélectionnez le golfeur que vous souhaitez utiliser (\blacktriangleright *Écran Select Golfer*, p. 37). Pour passer à l'écran New Player Name, appuyez sur le bouton **A** (\blacktriangleright p. 46).
- Pour charger une carrière sauvegardée, mettez-la en surbrillance. Appuyez sur le bouton **A**.
- Pour supprimer une carrière, utilisez la **+**croix directionnelle \Updownarrow pour mettre l'option ERASE (effacer) en surbrillance. Appuyez sur le bouton **A**. Appuyez ensuite sur la **+**croix directionnelle \Updownarrow pour mettre en surbrillance la carrière que vous souhaitez supprimer. Appuyez sur le bouton **A**. Pour confirmer la suppression, appuyez de nouveau sur le bouton **A**. Pour annuler la suppression, appuyez en tout temps sur le bouton **B**.

ÉCRAN NEW PLAYER NAME

- Pour entrer un nouveau nom pour votre golfeur, appuyez sur la **+**croix directionnelle pour mettre une lettre en surbrillance. Appuyez ensuite sur le bouton **A**. Continuez la sélection et entrez les lettres jusqu'à ce que le nom soit inscrit au complet. Pour poursuivre, sélectionnez **DONE**.



ÉCRAN GOLFER ATTRIBUTES

Vous pouvez dépenser de l'argent pour améliorer les attributs de votre golfeur.

POWER Augmenter votre puissance de manière à accroître la longueur de frappe de chaque bâton.

CONTROL Un meilleur contrôle vous aide à exécuter le coup anticipé en augmentant l'effet de balle.

PUTTING Plus vous serez habile à effectuer les coups roulés, meilleure sera votre performance sur le vert.

- Pour augmenter vos attributs, appuyez sur la **+**croix directionnelle  pour mettre en surbrillance l'attribut que vous souhaitez améliorer. Pour augmenter l'attribut, appuyez sur la **+**croix directionnelle . Les fonds sont déduits de votre caisse.

- Pour accepter les modifications, appuyez sur le bouton **A**.

- Pour annuler les modifications, appuyez sur le bouton **B**.

ÉCRAN CAREER MODE

PLAY Participer à des tournois, à des scénarios ou aux événements commandités par EA SPORTS (➤ *Écran Career Play*, p. 47).

TROPHY CASE Voir les trophées que vous avez accumulés sur le circuit.

ATTRIBUTES Dépenser de l'argent pour améliorer vos attributs (➤ *Écran Golfer Attributes*, ci-dessus).

RECORDS Analyser les statistiques actuelles de votre carrière et les records de tous les temps.

EAGLE HUNT Voir les normales 5 où vous avez réussi un aigle.

ÉCRAN CAREER PLAY

TOURNAMENTS Choisir l'un des huit tournois majeurs.


- ❖ La partie de qualification EA SPORTS est le premier tournoi que vous devez jouer. Terminer la partie de qualification EA SPORTS en bonne position pour participer aux nouveaux tournois prévus.

SCENARIOS Sélectionner un de ces excitants scénarios et relever un défi des plus difficiles. Vous sera-t-il possible d'obtenir la médaille d'or pour chacun ?

EA SPORTS Participer à la série de trois tournois et obtenir la couronne EA SPORTS.


TUTORIAL

Ce didacticiel présenté par Tiger Woods vous permettra d'apprendre à maîtriser tous les aspects du golf. En suivant les directives de Tiger Woods, vous deviendrez un long cogneur, réussirez des coups roulés précis et maîtriserez tous les autres coups, du début à la fin.

- Pour commencer le didacticiel, sélectionnez TUTORIAL à partir du menu principal. Appuyez ensuite sur la **+**croix directionnelle  pour sélectionner la leçon offerte. Appuyez sur le bouton **A** pour commencer. Suivez les instructions apparaissant à l'écran.
- ❖ Le prochain didacticiel est automatiquement accessible lorsque le premier est terminé.

MODE VERSUS

En mode Versus (adversaire), vous pouvez jouer contre un, deux ou trois amis sur votre Nintendo Game Boy® Advance en une partie Pass Around ou participer à des rencontres face-à-face au moyen du mode Link (➤ *Mode Link*, p. 48).

- Pour sélectionner le nombre de joueurs participants, appuyez sur la **+**croix directionnelle , puis appuyez sur le bouton **A**. Chaque joueur sélectionne un golfeur à l'écran Select Golfer (➤ p. 37). Appuyez ensuite sur le bouton **A** pour passer à l'écran Versus Play (➤ p. 48).

ÉCRAN VERSUS PLAY

- STROKE PLAY** Les joueurs s'affrontent lors d'un parcours de 18 trous. Le joueur obtenant le moins de coups gagne.
- SKINS PLAY** Dans ce mode de partie par trous primés, le gagnant de chaque trou remporte un lot en argent appelé « skin ». Si aucun des joueurs ne remporte le « skin », celui-ci s'ajoute au lot du prochain trou. Le joueur gagnant le plus d'argent remporte la partie.
- BATTLE GOLF** Le gagnant de chaque trou peut retirer un bâton du sac de son adversaire ou en ajouter un au sien. À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de bâtons dans son sac est déclaré gagnant.

MODE LINK

Tiger Woods PGA TOUR 2004 vous permet d'organiser des rencontres face-à-face avec un, deux ou trois de vos amis au moyen du câble Game Boy® Advance Game Link®.

1. Pour organiser une partie en mode Link : Branchez deux systèmes Game Boy® Advance par le biais d'un câble Game Boy® Advance Game Link®.

REMARQUE : Le joueur 2 se branche directement au joueur 1 à l'aide du câble Game Boy® Advance Game Link®. Les joueurs 3 et 4 se branchent aux concentrateurs du câble.

2. À partir du menu principal, mettez VERSUS MODE en surbrillance et appuyez sur le bouton **A** ou sur **START**. Mettez LINK MODE en surbrillance et appuyez sur le bouton **A** de nouveau.

3. La connexion doit être établie entre la console Game Boy® Advance et celle de votre adversaire avant que la partie débute. Une fois la connexion établie, l'écran Versus Play s'affiche.

❖ Si aucun autre joueur n'est détecté, le message « WAITING FOR LINK... » (en attente du lien) apparaîtra. Veuillez vous assurer que le câble Game Boy® Advance Game Link® est branché aux deux systèmes.

4. À l'écran Select Golfer (➤ *Écran Select Golfer*, p. 37), sélectionnez le golfeur que vous souhaitez utiliser et appuyez sur le bouton **A**.
5. À l'écran Versus Play, sélectionnez Stroke Play, Skins Play, Battle Golf (➤ *Écran Versus Play*, p. 48) ou Speed Golf (➤ ci-dessous). Appuyez sur le bouton **A**.

REMARQUE : Battle Golf et Speed Golf ne sont pas accessibles si plus de deux joueurs sont branchés.

6. Quand vous utilisez les golfeurs professionnels, votre adversaire et vous pouvez parier sur la prochaine partie selon les fonds disponibles dans vos dossiers de carrière respectifs, par le biais de l'écran Wagering.
 - Pour effectuer un pari, appuyez sur la **+**croix directionnelle ↕ pour établir le montant du pari. Appuyez sur le bouton **A**. Le pari sera établi lorsque votre adversaire aura accepté la mise.
 - ❖ L'écran Wagering s'affiche uniquement en mode Link.
7. Sélectionnez le parcours à l'écran Select Course (➤ p. 38) et sélectionnez vos options à l'écran Course Options (➤ p. 39). Appuyez sur le bouton **A** pour commencer la partie.

MODE SPEED GOLF

Vous devez affronter une autre personne pour gagner de l'argent tout en courant littéralement sur le terrain. Après avoir frappé votre balle, vous devez courir jusqu'à son nouvel emplacement. Le but est d'être le premier à mettre la balle dans la coupe tout en effectuant le moins de coups possible. Éliminez tout l'argent dont dispose votre adversaire et gagnez la partie.

- ❖ Vous pouvez gagner l'argent dont dispose votre adversaire en étant le premier à frapper sur le tertre de départ, à atteindre le vert et à mettre la balle dans la coupe.
- ❖ Votre adversaire doit vous payer des primes lorsque vous frappez le plus long coup, que vous finissez sous la normale ou que vous gagnez d'autres points en cours de partie.
- Pour courir après avoir frappé la balle, appuyez sur la **+**croix directionnelle dans la direction de la balle.

CONNEXION À VOTRE NINTENDO GAMECUBE^{MC}

Pour accéder aux fonctions des deux consoles, branchez-vous à *Tiger Woods PGA TOUR 2004* sur le Nintendo GameCube^{MC} à l'aide du câble Nintendo GameCube^{MC} Game Boy[®] Advance.

REMARQUE : Vous devez disposer de *Tiger Woods PGA TOUR 2004* pour Nintendo GameCube^{MC} et Game Boy[®] Advance.

POUR VOUS BRANCHER À VOTRE NINTENDO GAMECUBE^{MC} :

- 1.** Placez le bouton d'alimentation de votre Nintendo GameCube^{MC} et l'interrupteur d'alimentation de votre Game Boy[®] Advance à la position d'arrêt.
 - 2.** Connectez le Nintendo GameCube^{MC} et le Game Boy[®] Advance à l'aide d'un câble Nintendo GameCube^{MC} Game Boy[®] Advance et mettez les deux jeux sous tension.
 - 3.** Dans le menu principal du jeu Nintendo GameCube^{MC}, sélectionnez MY TOUR. Sélectionnez une carrière sauvegardée ou créez-en une nouvelle.
 - 4.** Sélectionnez GAME BOY[®] ADVANCE LINK.
 - 5.** Dans le menu principal du jeu Game Boy[®] Advance, sélectionnez GAMECUBE LINK.
 - 6.** Sélectionnez une carrière sauvegardée pour le transfert de fonds et de statistiques.
 - 7.** Dans le jeu Nintendo GameCube^{MC}, sélectionnez CONNECT TO GAME BOY ADVANCE. Appuyez sur le bouton **A**.
- ❖ Le branchement au Nintendo GameCube^{MC} donne accès au golfeur Cedric Andrews sous tous les modes de partie ainsi qu'au tournoi Scotland Links en mode Career sur le Game Boy[®] Advance.



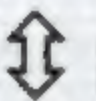
ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT

Ne laissez pas votre dur labeur se volatiliser sous vos yeux. Vous pouvez conserver vos statistiques, votre argent, vos attributs et plus encore dans un fichier de carrière sauvegardé. Vous pouvez aussi enregistrer vos progrès par le biais du didacticiel.

CHARGEMENT D'UNE CARRIÈRE

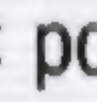
Votre carrière est automatiquement enregistrée à la fin de chaque partie. Quand vous reprenez votre carrière, vous commencez au départ du dernier trou atteint.

POUR CHARGER UNE CARRIÈRE :

1. À partir du menu principal, sélectionnez CAREER et appuyez sur le bouton **A**.
2. À l'écran Career Select, appuyez sur la **+**croix directionnelle  pour sélectionner un fichier de carrière à charger. Appuyez sur le bouton **A**.
3. À l'écran Career Mode, appuyez sur la **+**croix directionnelle  pour mettre l'option PLAY en surbrillance. Appuyez sur le bouton **A**.
4. Si vous êtes au milieu d'un événement, vous pouvez choisir de recommencer l'événement ou d'abandonner les progrès réalisés. Appuyez sur la **+**croix directionnelle  pour mettre votre sélection en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A**.

CHARGEMENT DU DIDACTICIEL

Des didacticiels supplémentaires s'afficheront à l'écran Tutorial Syllabus à mesure que vous progresserez.

- ❖ Lorsque vous aurez réussi un didacticiel, le progrès réalisé sera automatiquement enregistré et vous pourrez accéder au prochain didacticiel.
- À partir du menu principal, sélectionnez TUTORIAL et appuyez sur le bouton **A** pour reprendre la lecture du didacticiel. À l'écran Tutorial, appuyez sur la **+**croix directionnelle  pour sélectionner un didacticiel à charger. Appuyez sur le bouton **A**.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE DE ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit ce produit à l'acheteur initial contre tout défaut de matériau ou de main-d'œuvre du support d'enregistrement (le « **Support d'enregistrement** ») et la documentation incluse avec ce produit (le « **Manuel** ») pendant une période de 90 jours, à compter de la date d'achat. Si le Support d'enregistrement ou le Manuel s'avère défectueux dans les 90 jours suivant la date d'achat, Electronic Arts acceptera de le remplacer gratuitement dès la réception du Support d'enregistrement ou du Manuel par son centre de service, port payé, avec preuve d'achat. Cette garantie est limitée au Support d'enregistrement contenant le(s) logiciel(s) et au Manuel initialement fourni(s) par Electronic Arts. Cette garantie ne s'applique pas et sera considérée nulle si, de l'avis de Electronic Arts, le défaut est la conséquence de mauvais traitements, d'une utilisation incorrecte ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace et annule toute autre garantie, verbale ou écrite, explicite ou implicite, y compris toute garantie de qualité marchande ou de bon fonctionnement pour un usage particulier, et aucune autre déclaration, de quelque nature que ce soit, ne peut lier ou contraindre Electronic Arts. Si l'exclusion de ces garanties est impossible, alors de telles garanties applicables à ce produit, y compris les garanties implicites de valeur marchande et de bon fonctionnement pour un usage particulier, sont limitées à la période de 90 jours susmentionnée. Electronic Arts ne peut en aucun cas être tenue responsable de dommages spéciaux, accessoires ou indirects résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit Electronic Arts, y compris les dommages matériels, et, dans les limites permises par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été avertie de la possibilité de tels dommages. Certains États et provinces ne permettent pas les restrictions à la durée d'une garantie implicite ou les exclusions ou limitations des dommages accessoires et indirects. Par conséquent, les limitations et exclusions de responsabilité susmentionnées peuvent ne pas s'appliquer à vous. Dans de telles juridictions, la responsabilité de Electronic Arts se limite au maximum permis par la loi. Cette garantie vous accorde des droits spécifiques. Selon l'État ou la province où vous résidez, d'autres droits peuvent également vous être accordés.

RETOURS PENDANT LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner, à l'adresse indiquée ci-dessous, le produit accompagné de (1) un exemplaire du reçu de vente original, indiquant la date d'achat, de (2) une brève description du problème que vous avez éprouvé, ainsi que de (3) vos nom, adresse et numéro de téléphone, et Electronic Arts vous fera parvenir un Support d'enregistrement ou un Manuel de remplacement. Si le produit a été endommagé par suite d'une utilisation incorrecte ou d'un accident, cette garantie de 90 jours sera déclarée nulle et vous devrez suivre les consignes correspondant aux retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons vivement d'expédier votre produit par l'intermédiaire d'un mode de livraison permettant d'effectuer le suivi de l'envoi. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne sont pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si la défaillance du Support d'enregistrement résulte d'une utilisation incorrecte, de mauvais traitements ou de négligence, ou si la défaillance du Support d'enregistrement ou du Manuel survient plus de 90 jours après la date d'achat, veuillez renvoyer, à l'adresse indiquée ci-dessous, le produit accompagné de (1) un chèque ou un mandat de 15,00 \$ à l'ordre de Electronic Arts, de (2) une brève description du problème que vous avez éprouvé, ainsi que de (3) vos nom, adresse et numéro de téléphone, et Electronic Arts vous fera parvenir un Support d'enregistrement ou un Manuel de remplacement. Nous vous recommandons vivement d'expédier votre produit par l'intermédiaire d'un mode de livraison permettant d'effectuer le suivi de l'envoi. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne sont pas en sa possession.

ADRESSES IMPORTANTES POUR LA GARANTIE EA

Courriel et site Web : <http://techsupport.ea.com>

Téléphone : (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE POUR LA GARANTIE EA

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025



AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans le présent manuel, en tout temps et sans préavis. Ce Manuel ainsi que le produit décrit sont protégés par la loi sur les droits d'auteur. Tous droits réservés. Il est strictement interdit de copier, de reproduire, de traduire ou de convertir en format électronique ou lisible par machine toute partie de ce Manuel aux présentes sans le consentement écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous avez besoin d'assistance technique, téléphonez-nous au (650) 628-4322, du lundi au vendredi, de 8 h 30 à 11 h 45 et de 13 h à 16 h 30, heure normale du Pacifique. Aucun conseil ou code n'est disponible au (650) 628-4322. **L'assistance téléphonique n'est offerte qu'en anglais.**

COORDONNÉES DE L'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et site Web : fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

Adresse postale : Electronic Arts Technical Support, P.O. Box 9025, Redwood City, CA 94063-9025

Si vous habitez à l'extérieur des États-Unis, communiquez avec l'un de nos bureaux.

En **Australie**, communiquez avec :

Electronic Arts Pty. Ltd.

P.O. Box 432

Southport Qld 4215, Australia

Au **Royaume-Uni**, communiquez avec :

Electronic Arts Ltd.

P.O. Box 181

Chertsey, KT16 0YL, UK

Téléphone (0870) 2432435

En **Australie** : Pour obtenir de l'assistance technique, appelez le service de soutien téléphonique EA au : 1 902 261 600 (0,95 \$ par min) CTS 7 jours par semaine, de 10 h à 20 h. Si vous avez moins de 18 ans, vous devez obtenir au préalable le consentement de vos parents.

Photographie de la couverture de l'emballage : Michael Faye

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS et le logo EA SPORTS sont soit des marques de commerce, soit des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. La marque TIGERWOODS et le logo TW sont des marques de commerce de ETW Corp. Le nom, la ressemblance et autres attributs de Tiger Woods reproduits dans ce produit sont des marques de commerce et des dessins protégés par les droits d'auteur, ou relèvent d'autres formes de propriété intellectuelle qui sont la propriété exclusive de ETW Corp ou de Tiger Woods. Ils ne peuvent être utilisés, en tout ou en partie, sans le consentement écrit desdits détenteurs. PGA TOUR, PGA TOUR et le dessin du golfeur qui s'élance, TPC, TPC et le dessin du golfeur qui s'élance ainsi que TOURNAMENT PLAYERS CLUB et TPC de Scottsdale sont des marques de commerce détenues par PGA TOUR, INC. et sont utilisées avec permission. Electronic Arts Inc. est le licencié officiel de St Andrews Links pour Tiger Woods PGA TOUR® 2004. Une partie des recettes provenant de la vente de ce produit contribue à la préservation et à l'entretien du terrain de golf historique de St. Andrews, y compris le Old Course. Bay Hill est une marque de commerce de TBHC, Inc. © 2003 TBHC, Inc. Tous droits réservés.

Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

EA SPORTS^{MD} est une marque de Electronic Arts^{MD}.

ELECTRONIC ARTS INC.
209 REDWOOD SHORES PARKWAY
REDWOOD CITY, CA 94065

*Based on total franchise sales in 2002 according to The NPD Group, Inc.
*Basé sur le total des ventes de concession en 2002 selon The NPD Group, Inc.

1467805
PRINTED IN THE USA